
RE E G L I D

**BRASILIA JIU-JITSU VÕISTLUSREEGLID II EESTI
MEISTRIVÕISTLUSED 2010**

Reeglite aluseks olevad IBJJF reeglid võib leida <http://ibjjf.org/rules.htm>

Võistlusaeg on 5 minutit ilma katkestusteta. Värviliste vööde avatud kaalus 6 minutit.

Võita saab viiel viisil:

- aja lõppedes punktidega või eduga
- vastase alistumisel verbaalselt (verbaalseks alistumiseks loetakse ka karjumist alistusvõtet kaitstes) või patsutamise vastu keha või matti
- kohtunik katkestab matši võitlejale ohtlikus olukorras
- aja lõppedes viigiseisul kohtunike enamusotsusega
- vastase diskvalifitseerimise või mitte ilmumise puhul

Matši võidu otsustamisel vaadatakse eelkõige punkte ja seejärel edusid. Näiteks seisuga 2(1)-2 (edud kirjas sulgudes) võidab see kel on 1 edu. Juhul kui seis on 0(3)-2 võidab ikkagi see, kel on 2 punkti. Edud otsustavad ainult punktide viigiseisu puhul.

Punkte antakse vastavalt IBJJF (CBJJ) reeglitele:

BJJs ei anta negatiivseid punkte. Võitluse vältimise või matilt põgenemise eest saab hoiatuse - sellele järgnevalt antakse vastasele 1 edu. Passiivse käitumise regulaarsel kordumisel antakse vastasele 2p ning matš jätkub püstiasendist. Iga sellise olukorra juures tehakse uuesti läbi kogu protsess: hoiatus -> edu -> punktid ning püstitõstmine. Passiivsuseks loetakse ka seda kui ei üritata pealtasendist vastast alistada (kuigi vastane on täielikult teie kontrolli all) või ei üritata liikuda asendite vahel punktide saamise eesmärgil.

Punktid:

2 p mahaviimine*

2 p pühkimine käärdest, poolkäärdest või avatud kaitsest (BJJs ei saa punkte ülevedude ega UPA eest - pühkimine peab algama käärdest või selle variatsioonist)*

2 p asend põlv kõhul (3 sekundit kontrolli)

3 p vastase kaitsest möödumine (kontroll saavutatud 3 sekundiks)

4 p pealasendi saavutamine (ratsaasend, mount - ka sama asend kui vastane on külili ja

teil on kõhupoolne jalg üleval (S-mount)) (3 sekundit kontrolli)*

4p seljas asendi saavutamine (mõlemad haagid reie sisekülgedel) (3 sekundit kontrolli)*

* kääridesse hüppamine või tõmbamine ei ole karistatav vastasele edu andmisega, kui teete seda haardest

* BJJs loetakse mahaviimiseks või heiteks olukorda, kus te heidate vastase seljale (kui vastane tõuseb kohe püsti saate ikkagi punktid; kui ta veeretab teid peale heidet üle saate ikkagi punktid kuid teine saab ühe edu; kui lõpetate peale mahaviimist käärides ja vastane teid koheselt pühib siis saavad mõlemad 2p. Erandiks on siin kahejalahaare – kui sooritate kahejalahaarde ning teine kaitseb ning pühib, saab vaid pühkija 2 punkti.

- mahaviimine ei loe kui vastane jääb käpuli / kilpkonnaasendisse

- mahaviimine ei loe kui mõlemad võitlejad on põlvedel

- mahaviimine loeb kui maha viidaval on üks põlv maas ning mahaviimise sooritaja on jalgadel

- kui mahaviimise sooritaja on jalgadel ning maha viidav on põlvedel, siis punkte ei anta. Kui peale mahaviimist õnnestub maha viijal lõpetada külje peal (sidemount) siis saab ta selle eest 1 edu.

* BJJs on tegu kumulatiivsete punktidega vastupidiselt lukumaadluse reeglitele. Kui teete kääridest pühkimise ja saate pealasendisse siis saate punkte 2p pühkimise eest (kohe) ja 4p pealasendi eest (peale ca 3s kontrolli) (lukumaadluses 4p puhta pühkimise eest). Kui möödute kääridest otse põlv kõhul asendisse (2p) või pealasendisse (4p) siis saate möödumise eest 3p ja põlv kõhul asendi eest 2p või pealasendi eest 4p (siinkohal väljendub kumulatiivsus, mida lukumaadluse reeglites ei ole - seal saaks selle eest vaid põlv kõhul punktid - 3p). Kumulatiivsus kehtib liikumine + asend tüüpi olukordade kohta. Asend + asend tüüpi olukordades (küljelt põlv kõhul panek ja siis peale minemine) kehtib 3 sekundi kontrolli reegel. Kui panete küljelt põlve kõhule ja liigute kiirelt peale siis saate vaid 4p pealasendi eest, kui aga teete seda enne põlv-kõhul asendis 3s kontrollides siis saate 2+4p.

* BJJs ei saa punkte ülevedude eest.

* Kääridest möödumise eest ei saa punkte kui vastane keerab selle vältimiseks käpuli / kilpkonnaasendisse - kui vastane jääb kõhuli lamedaks, siis punktid ikkagi antakse. Kui vastane keerab kilpkonnaasendisse, siis saab mööduja 1 edu. Samuti saab edu kääridest poolkääridesse möödumise eest juhul, kui poolkäärides olija pannakse selili.

* Pühkimiste, mahaviimiste ja möödumiste puhul kehtib sarnane reegel nagu lukumaadluses - seni kuni lukk on peal, punkte ei saa (näiteks möödute, vastane hoiab giljotiini - punkte ei saa enne kui giljotiin on vabastatud). Kui liigute mingisse asendisse ei saa enne punkte kui olete luku tegemisel ebaõnnestunud (lasete selle lahti), kuid säilitate asendi (näiteks liigute küjepealt kontrollist pealasendisse ning üritate sealt vastasele teha käelukku – punktid pealasendisse liikumise eest saate alles siis kui luku

tegemine ebaõnenstunud või lasete luku lahti ning jääte püsima asendisse). Pühkimiste puhul aga antakse punkte ka siis, kui lukk on peal - näiteks panete peale triangli, teete pühkimise ja saate pealasendisse - saate 2p pühkimise eest.

* Kui sooritate pühkimise ja vastane keerab käpuli saate ikkagi 2p.

* Asendites „ratsaasend“ ja „seljas“ antakse punktid ka siis kui üks jalg on üle vastase käe. Kui mõlemad käed on jalgade all, siis punkte ei anta.

Edud:

1) Peaaegu luku ära tegemise eest - lukk on peaaegu peal, kuid vastane siiski põgeneb. Luku sooritaja saab 1 edu.

2) Peaaegu pühkimise eest - pühkimine on peaaegu sooritatud (sealjuures pühkija avab vähemalt hetkeks jalad), kuid vastane suudab tulla tagasi käpuli või püsti. Pühkimise sooritaja saab 1 edu.

3) Peaaegu möödumise eest - möödumine on peaaegu sooritatud, kuid vastane suudab viimasel hetkel mööduja tagasi kaitsesse panna. Mööduja saab 1 edu.

4) Kui avatud kaitses olija on sunnitud möödumise kaitseks tegema ära pöördliikumise üle turja (spinnima) - mööduja saab 1 edu.

5) Kui kaitses möödumisel kaitsja keerab möödumise vältimiseks käpuli - mööduja saab 1 edu.

6) Saate peaaegu panna põlve kõhule ja hoida natuke, kuid mitte päris lõpuni - saate 1 edu.

7) Möödute käärdest poolkääridesse ning panete vastase selili – saate 1 edu.

Kaalumine :

Kaalumine toimub igal võistlejal vahetult enne tema esimest matši, täies varustuses (kimono + kaitsmed (kui on)). Peale esimese matši eelset kaalumist rohkem ei kaaluta. Peale kaalumist PEAB võistleja minema esimesele matšile selle varustusega, millega ta kaalus. Mõne kaitsme lisamine/eemaldamine või kimono vahetamine tohib toimuda ainult peale esimest matši.

Kui kaalumisel ei suutnud võistleja mahtuda oma kaalukategooriasse, saab antud võistleja koheselt diskvalifitseeritud; tal jääb õigus osaleda absoluutkaalus.

Keelatud tehnikad:

1. Kannalukud, varbahoidega kannalukud, puukas, põlvelukk (v.a. värvilised vööd

absoluut). Ainuke lubatud jalalukk on sirge jalalukk ning seda kontrollides ei tohi kahte jalga vastase ühe jala peale milelle lukku tehakse risti panna.

2. Lukud, mis kahjustavad kaelalülisid (neck crank)

3. Lukud, mis kahjustavad selgroogu (twister)

4. Otsene kõrisõlme peale surumine

5. Juustest tirimine, kubemepiirkonnast haaramine, igasugune löömine, sõrmede näopiirkonda surumine, sõrmede surumine muudesse kehaavadesse, survepunktidele vajutamine, näpistamine, kõrvadest tirimine, näppude ja varvaste murdmine.

6. Heited ja mahaviimised, kus vastane maandub kaelale või pea peale.

7. Igasugune slämmimine (selili maas oleva vastase õhku tõstmine ning jõuga vastu maad löömine)

8. Ebasportlik käitumine (sh ropendamine).

9. Kui sportlane on kinni jäänud mõnesse alistusvõttesse ja allaandmise vältimiseks põgeneb matilt välja, siis järgneb selle sportlase diskvalifitseerimine.

10. Kui sportlane põgeneb matilt välja, et vältida pühkimist, mis matikohtuniku hinnangul oleks lõpetatud, siis antakse vastasele koheselt 2 punkti. Sama kehtib lukust põgenemise kohta kui matikohtunik ei rakenda punkti 9.

Võistlusala:

Matšid toimuvad tatamil suurusega 9m x 9m.

Kui võitlejad väljuvad matilt asetatakse nad kohtuniku poolt samasse asendisse keskele. Kui olukord on segane ja mõlemad on käpukil siis jätkub võitlus püsti.

Kohtuniku otsused:

Matikohtunik omab kõige suuremat autoriteeti matil ja tema poolt langetatud otsuseid ei saa vaidlustada.

Punkte ja edusid määravad nii matikohtunik kui ka kaks lauakohtunikku. Otsuse langetamine siin toimub enamuse otsuse alusel 2:1 / 3:0 . Kui matikohtunik annab punktid, aga lauakohtunikud leiavad, et antud olukorra eest ei tuleks anda punkte, siis 2:1 otsusega ei anta punkte.

Olukorras, kus kõik kolm kohtunikku on erimeelt, võetakse keskmine variant. Näiteks matikohtunik määrab 2 punkti, esimene lauakohtunik edu ja teine lauakohtunik üldse ei anna midagi, siis otsus on edu määramine, sest see on kahe äärmuse keskmine.

Varustus:

Võistleja peab kandma judo või bjj kimonot (värv ei ole oluline) ning oma vööd (teises nurgas antakse veel võistlusvöö peale). Kimono all t-särgi kandmine on keelatud (lubatud naistel). Samuti on keelatud rõngaste, sõrmuste ja kettide kandmine. Maadlussaapad on BJJs keelatud - võistlema peab paljajalu.

Lubatud kasutada järgnevat lisavarustust:

- Kubemekaitse (ainult plastikust)
- Hambakaitse
- Teibitud sõrmed / varbad / kõrvad

Eradina võib teha möönduse mõne lisavarustuse suhtes, näiteks :

- põlvekaitsemed
- kõrvakaitsemed
- jne.

Nende kasutamine peab olema põhjendatud tervislikel põhjustel ja saadud kohtuniku nõusolek enne matši algust.